

Infoktobs

INFORMÁTICA PARA PRINCIPIANTES



5

INFORMÁTICA GENERAL



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

© Pontificia Universidad Católica del Perú - InfoPUC, 2012.

Avenida Universitaria 1801, Lima 32

Teléfono: (511) 626-2000/ anexo 3763 - 2603

Telefax: (511) 626-2885

Correo electrónico: <u>infopuc@pucp.edu.pe</u> Página web: <u>http://infopuc.pucp.edu.pe/</u>

Derechos reservados. Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio, total o parcialmente, sin permiso expreso de los editores.

Este material ha sido elaborado por InfoPUC y es entregado a la Institución Educativa para su posterior distribución de manera gratuita a sus alumnos, como parte del contrato de servicios que han celebrado ambas instituciones. InfoPUC no se hace responsable frente a terceros por el uso que se realice respecto del presente material.

La información puesta a disposición a través de las referencias bibliográficas (páginas electrónicas, *blogs*, videos y audios) y todo material digital externo al presente libro pueden sufrir variaciones en el tiempo. El InfoPUC no asume ningún tipo de responsabilidad por la disponibilidad de las fuentes, ni por las modificaciones que la información haya podido sufrir.

Las imágenes utilizadas con fines educativos en los módulos de la presente publicación fueron tomadas de los *softwares* Microsoft Windows XP, Microsoft Office, OpenOffice.org, Tux Paint, Mozilla FireFox, Tux Typing y Scratch, de titularidad de sus respectivos propietarios.

Las marcas registradas son propiedad de sus respectivas compañías.

Esta publicación ha sido producida empleando Microsoft Office Word.

Las siguientes marcas son de propiedad exclusiva de la Pontificia Universidad Católica del Perú y se encuentran registradas ante el INDECOPI, queda prohibida su utilización en cualquier medio sin previa autorización escrita de la Universidad.









InfoKIDS

5

INFORMÁTICA GENERAL

1	Nombres:		
---	----------	--	--

Apellidos:

Colegio:

Docente:



iBienvenidos!





Comité editor de la quinta edición

María Bañón Fernández
Dora Olimpia Zaravia Medrano
José Herrera Romero
Tiare Rodríguez Quezada
Úrsula Virginia León Castillo

Actualización
Actualización
Actualización
Asesoría pedagógica
Corrección de estilo



TABLA DE CONTENIDOS

	CAPITULO 1: CONOCIENDO LA INFORMATICA	9
1.1. 1.2.	Introducción al hardware de la computadora Partes externas de la computadora	10 13
1.3.	Partes internas de la computadora	21
_	anto Aprendí?	30
Traba	ajando nuestro proyecto	34
	CAPÍTULO 2: USANDO LA COMPUTADORA	37
2.1.	Dibutando con funciones Donast LabelFont y Label del MCW Lago	
	Dibujando con funciones Repeat, LabelFont y Label del MSW Logo	38
2.2.	Guardar, abrir e imprimir nuestra imagen	44
2.3.	Realizando operaciones aritméticas	47
2.4.	Trabajando con procedimientos	50
¿Cua	anto Aprendí?	55
	CAPÍTULO 3: LA COMPUTADORA EN EL ARTE	57
3.1.	Elementos del programa Scratch	58
3.2.	Conociendo programaciones de juegos animados	69
3.3.	Programando juegos	75
¿Cua	anto Aprendí?	79
	ajando nuestro proyecto	80
		00
	CAPÍTULO 4: COMUNICÁNDOME MEDIANTE LA COMPUTADORA.	82
4.1.	Cómo descargar documentos: formato de texto o formato HTML	83
4.2.	Cómo guardar páginas web	84
4.3.	Descargar imágenes en GIF y JPEG	88
4.4.	Descargar y usar el compresor Winzip	92
4.5.	Edición de imágenes con Ipiccy	98
¿Cua	anto Aprendí?	111



CUADRO DE CAPACIDADES

MÓDULO	SEMESTRE		CAPACIDADES	DURACIÓN
Módulo 1:		Explora y reconoce	ra y reconoce los dispositivos principales de la computadora y su funcionamiento.	
Conociendo la	1er	 Escucha con ater testimonios, mensa 	Escucna con atención e interes instrucciones, explicaciones, relatos, informes, testimonios, mensajes publicitarios que abarcan el tema de la informática y las partes de	1 mes
Informática	Bimestre	la computadora.		
		 Resuelve cálculos u 	Resuelve cálculos utilizando operaciones de adición, sustracción, multiplicación y división	1 mes
Modulo 2:		a través del software.	ė.	
Usando la		 Interpreta propiedades en opera v división a través del software. 	Interpreta propiedades en operaciones combinadas de adición, sustracción, multiplicación y división a través del software.	
computadora:		 Identifica e interpre 	dentifica e interpreta patrones aditivos y multiplicativos, con uso de recursos TIC.	
		 Interpreta la ampli 	Interpreta la ampliación y reducción de figuras geométricas, y la grafica a través del	
		software.		
		 Identifica y caracter 	Identifica y caracteriza polígonos regulares a través del software.	
		 Representa, simboli 	Representa, simboliza y argumenta los patrones generados al variar los lados del cuadrado	0
		y del rectángulo.		
		 Explora y experimer 	Explora y experimenta los procesos seguidos para la producción de animaciones.	1 mes
Modulo 3: La		 Diseña y realiza anir 	Diseña y realiza animación de objetos a través del software.	
computadora en		 Resuelve cálculos ut 	Resuelve cálculos utilizando operaciones de adición, sustracción, multiplicación y división	
ol arto	2do	a través del software.	i	
3	Bimestre	 Expresa sus vivenc 	Expresa sus vivencias y emociones de manera autónoma y creativa haciendo uso de	01
		diversos materiales.		
1 (T) 4 (T)		Lee textos voluntari	Lee textos voluntariamente organizando su tiempo.	1 mes
Modulo 4.		 Explora y experimer 	Explora y experimenta los procesos para la edición de imágenes a través del software.	
Comunicandome		 Describe situaciones 	Describe situaciones imaginarias, hechos naturales, sociales y culturales de su comunidad,	
mediante la		estableciendo order	estableciendo orden y relación entre sus ideas utilizando el uso de recursos gráficos como	0
computador		imágenes y fotografías editadas.	ías editadas.	



Descripción de los módulos

1

Conociendo la informática

El presente módulo inicia con una revisión de las partes de la computadora aprendidas en grados previos. En él, los estudiantes reconocerán los componentes externos más importantes.

Asimismo, se profundizará en el conocimiento de los componentes internos de la computadora y se identificarán las características y funcionalidades de ciertos componentes fundamentales tales como el procesador y el disco duro.

Al finalizar el módulo, se aplicará lo aprendido a través de un mini proyecto.



2

Usando la computadora



A través del segundo módulo, los niños recordarán lo aprendido en los grados anteriores acerca del lenguaje **MSW Logo**, así como podrán realizar nuevos proyectos con ayuda del programa en mención.

A partir de ciertos comandos del programa, el alumno podrá realizar figuras y textos, reforzando conceptos lógico-matemáticos de una manera entretenida y lúdica.





La computadora en el arte

El uso de los comandos y herramientas básicas del programa Scratch, que fueron estudiados en los grados anteriores, son profundizados en este módulo a partir del uso de otras herramientas alternativas.

De este modo, se refuerzan y aplican las habilidades y conocimientos adquiridos en la elaboración de un proyecto educativo.





Comunicándome mediante la computadora



Al finalizar el presente texto, en el cuarto módulo el estudiante logrará el aprendizaje de procedimientos complementarios a través de la búsqueda de información en internet.

Entre algunos procedimientos que podrá adquirir se encontrarán el de descargar archivos e imágenes, asimismo podrá utilizar el programa compresor Winzip, para grabar archivos extensos, y el programa Picnik para editar fotos.

MÓDULO

1

Conociendo la informática

Objetivos:

- Identificar cómo está compuesta la computadora.
- Reconocer las partes externas e internas de la computadora.
- Conocer los componentes básicos que se encuentran dentro del case.





iEmpecemos con el primer módulo del libro!





1.1. Introducción al *hardware* de la computadora

Recordando lo que hemos visto el año pasado... El hardware de la computadora es: El *software* de la computadora es: **IMPORTANTE** Una computadora es un dispositivo electrónico, utilizado para el procesamiento de datos y está compuesto por dos elementos básicos: hardware y software.



Una computadora está compuesta por componentes internos y externos que permiten su funcionamiento adecuado.



Observa atentamente las siguientes imágenes:













- Ahora, con el apoyo de un compañero, recuerda sus nombres.
- Encierra con color rojo las partes externas que encuentres y con color azul las partes internas.
- Finalmente, coloca sus nombres en el siguiente recuadro:

Partes externas	Partes internas





Todos los elementos internos de la computadora se encuentran dentro del case.





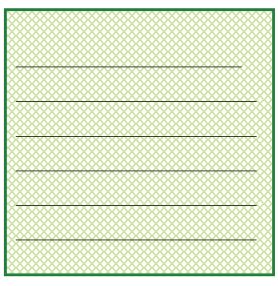
Averigua algunas de las características de una computadora de escritorio y una *laptop*.

A continuación, descríbelas en los recuadros respectivos.

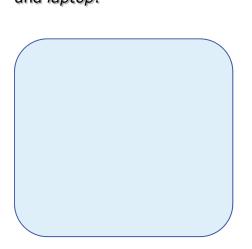
Computadora de escritorio



Laptop



 Recorta y pega imágenes de una computadora de escritorio y una laptop.



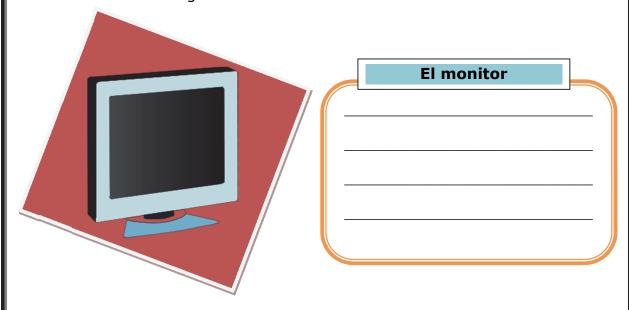


1.2. Partes externas de la computadora

Una computadora está compuesta, principalmente, por el CPU y por dispositivos externos, tales como monitor, teclado, mouse, parlantes, etc. A estos dispositivos se les conoce como *periféricos*.



Averigua las características de cada uno de los dispositivos externos y escríbelas brevemente en el recuadro que se encuentra al costado de cada figura.



Existen diferentes tipos de monitores, entre ellos tenemos el monitor CRT, la pantalla LCD y la pantalla plasma. Investiga cuál es la característica más importante de cada uno de ellos y descríbela en las líneas en blanco.



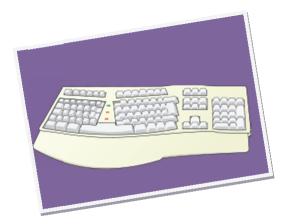
	Monitor CRT:
,	Pantalla LCD:
	Pantalla plasma:
ıt	ifica y señala el tipo de monitor que tiene la computadora de
it	orio o PC de tu casa o del laboratorio de tu colegio.
	El case
	El case
	El case





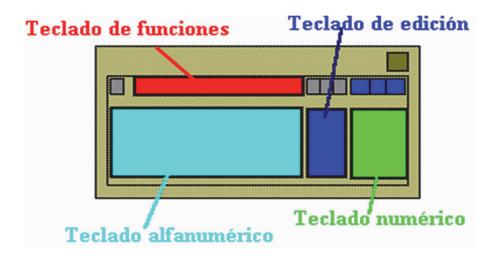
IMPORTANTE

Existen diferentes tipos de case, los cuales dependen de la capacidad de espacio del que dispongan.



El teclado

El teclado de una computadora divide sus teclas en cuatro secciones. Observa cada una de ellas.





Relaciona los siguientes botones del teclado con el tipo al que pertenecen:



Tecla de edición

Tecla alfanumérica

Tecla numérica

Tecla de función

Existen diferentes tipos de teclados.

A continuación, te presentaremos algunas características de cada uno de ellos:

Teclado inalámbrico

Se divide en cuatro partes: teclado numérico, alfanumérico, de dirección y de función.

Se caracteriza porque la comunicación entre la computadora y el periférico se realiza a través





Teclado multimedia

Añade teclas especiales que permiten acceder, a modo de acceso directo, a algunos programas y aplicaciones de la computadora.



Teclado ergonómico

Las teclas tienen una organización distinta a la común y fue diseñado para dar una mayor comodidad al usuario porque le permite tener una posición más relajada de los brazos y



Después de leer algunos de los tipos de teclado que existen, responde a la siguiente pregunta:

¿Qué tino de teclado prefieres y por qué?

eque tipo de tecidao preneres y por que:	
Veamos ahora al mouse ¿Recuerdas cuál es su importancia?	0
Comenta con tus compañeros y completa el siguiente recuadro:	



¿Sabías que existen diferentes tipos de mouse?

Entre ellos, tenemos el *mouse* óptico y el *mouse* inalámbrico. Recuerda con tus compañeros las características de cada tipo de *mouse* y compáralos.

	Mouse óptico		Mouse inalámbrico	
00	secundario. Alguno	s tienen un be	s, dos botones : princ otón en el medio o una r un mejor desplazamie	rueda
	La impresora			



También podemos encontrar diferentes tipos de impresoras y entre los más importantes se encuentran los siguientes:



Impresora matricial

Su funcionamiento es similar al de una máquina de escribir, presionando una cinta de tinta sobre el papel.

Si bien estas impresoras suelen durar largo tiempo, a lo largo del mismo van perdiendo eficacia en el producto final.

Impresora a inyección de tinta

Este tipo de impresoras son las más populares actualmente, debido a su capacidad de impresión, a la calidad de la misma y al bajo costo que ello implica.

Si estas impresoras no son utilizadas por unos meses, los cabezales se desgastarán y terminarán siendo inservibles.





MIMPORTANTE

Los periféricos son dispositivos por los que, la computadora, puede realizar actividades relacionadas al mundo exterior.



Lee las siguientes definiciones de periféricos, identifícalos, escribe su nombre y dibújalos en el recuadro respectivo: Son los dispositivos utilizados para reproducir los sonidos envía que computadora a través de la tarjeta de sonido. Con ellos, podemos escuchar música al igual que desde una radio. Cámara que se encuentra conectada а computadora o laptop. Se encarga de capturar imágenes y enviarlas por medio de internet. Es un periférico que se utiliza para convertir imágenes impresas documentos a formato digital.



1.3. Partes internas de la computadora

¿Has oído hablar del case de la computadora?



Ι.	aque componentes se encuentran dentro dei case?

2. Encuentra los siguientes términos en el pupiletras:

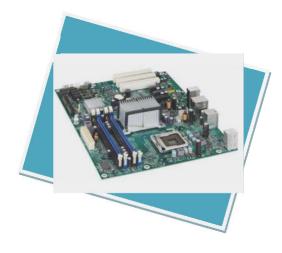
CASE
MAINBOARD
PROCESADOR
DISCO DURO
MEMORIA RAM
MEMORIA ROM
CABLES

M	Α	I	Ν	В	0	Α	R	D	I	0	R
Ε	Ε	R	A	W	Т	F	0	I	K	G	0
M	Ñ	M	S	S	G	I	N	S	U	Ε	D
0	s	A	0	D	Ε	F	G	C	Н	N	A
R	Ν	M	٧	R	L	W	U	0	P	Ε	s
I	G	R	Т	R	I	A	G	D	M	R	Ε
A	X	Ε	У	Ε	5	A	C	U	A	I	C
R	W	M	A	I	R	G	R	R	U	С	0
A	F	D	0	K	Ε	0	Н	0	Т	0	R
M	C	A	В	L	Ε	S	G	Ν	M	I	P



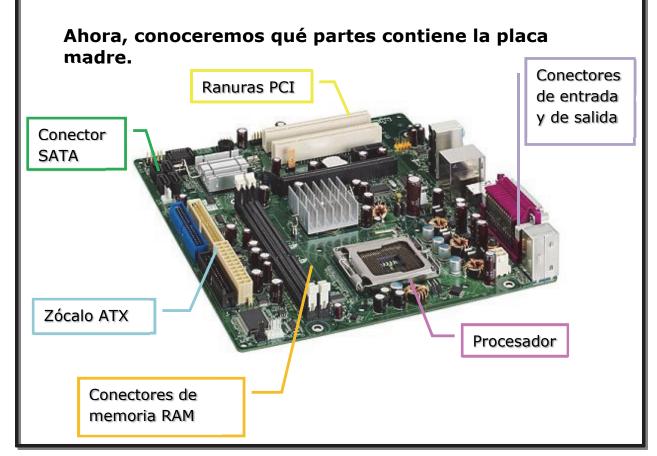
¿Has oído hablar de la placa madre o tarjeta principal?





La placa madre

La placa madre, o también conocida como *mainboard*, es la tarjeta principal de la computadora donde se conectan todos los dispositivos como las tarjetas de



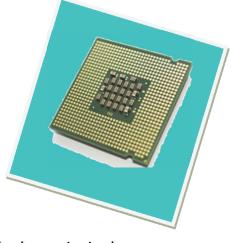


¿Cuál es el elemento principal que se encuentra dentro del case? Investiga y describe su utilidad.

El procesador

El procesador es el encargado de realizar todas las operaciones que se le soliciten.

Por ello es que, en ocasiones, se le conoce como el cerebro de la computadora.



Investiga y menciona, al menos, tres de las principales empresas fabricantes de procesadores que existen actualmente en el mercado.





(A) IMPORTANTE

Actualmente, existe en el mercado los procesadores multinúcleos, los cuales permiten a las computadoras trabajar a mayor velocidad como si contaran con más de un procesador.



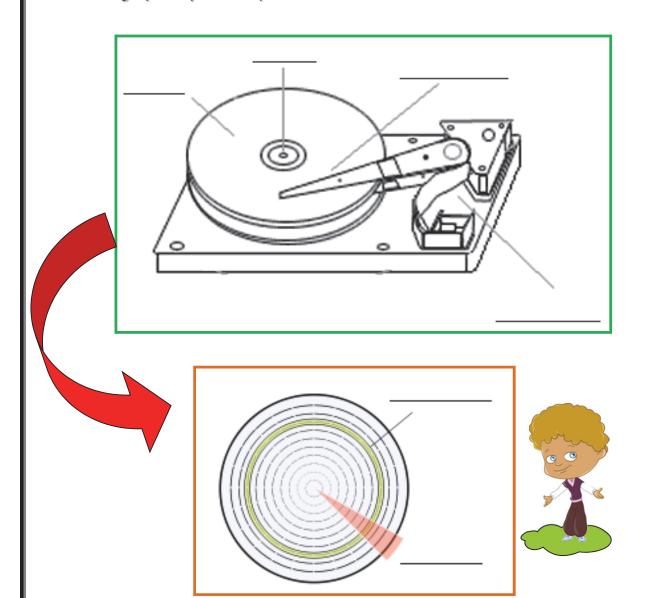


El disco duro

Dispositivo que se caracteriza por ser magnético y por almacenar diversos programas y datos que contiene la computadora.

Para medir la capacidad de almacenamiento se utilizan los gigabytes (Gb).

Investiga y completa las partes del disco duro:







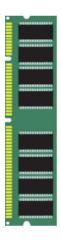
La memoria

Como ya aprendiste en grados anteriores, existen dos tipos de memoria:

- La memoria RAM
- La memoria ROM

Memoria RAM

Memoria ROM



Es la memoria encargada de guardar los datos e instrucciones que se están utilizando en la computadora. Es decir, guarda la información temporalmente y no necesariamente la conserva.

Es la memoria encargada de guardar la información, almacenarla y recuperarla cuando sea necesario. Es la memoria que, en caso se apague la PC, permite que la información guardada se recupere.

Investiga y elabora un cuadro comparativo entre la memoria RAM y la memoria ROM.



Memoria RAM	Memoria ROM



Averigua para qué sirve la fuente de poder y anota sus principales características en los espacios en blanco.



La fuente de poder

Es el dispositivo que provee de electricidad a toda la computadora.

Generalmente, se ubica en la parte posterior del *case*, muy cerca de un ventilador para evitar su recalentamiento.



| IMPORTANTE



Algunos de los conectores anexados a la fuente de poder que se pueden mencionar son los siguientes: conector SATA, conector 4 terminales y ATX. Recuerda que estas conexiones tendrán que ser realizadas con la supervisión de un adulto.





Actividad 1

Completa los espacios en blanco con los nombres de los componentes internos:

	D		С					
		М	Α	1	1_	В	Α	
Р			S		D			
			E		0	R		

¿Cuál es la diferencia entre hardware y software?

Actividad 2

- Marca con un aspa (x) la respuesta correcta de cada pregunta:
 - 1. Es un componente interno de la computadora:
 - a. Disco duro
 - b. Teclado
 - c. Parlantes

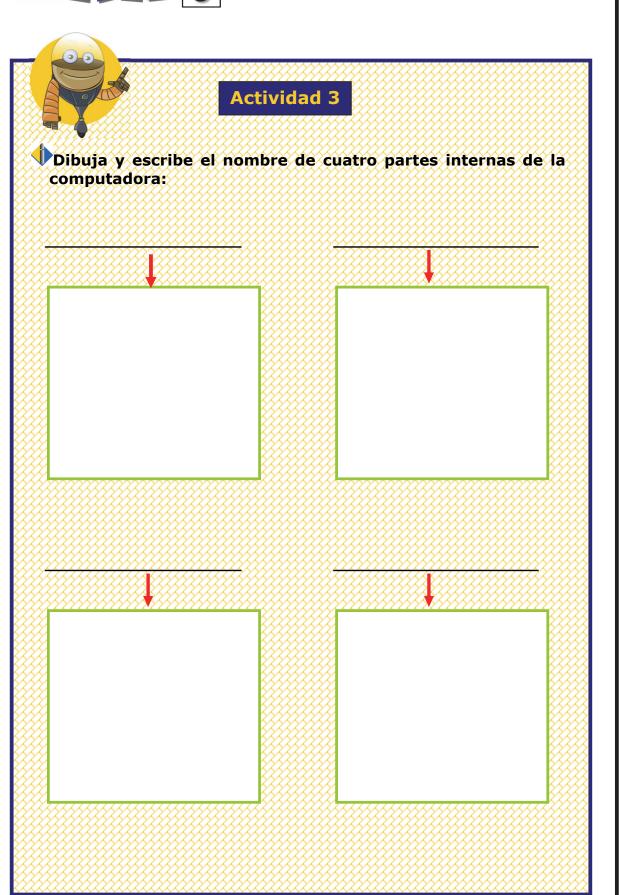


- 2. La placa madre también es conocida como:
 - a. Monitor
 - b. Fuente de poder
 - c. Mainboard
 - d. Ninguna es correcta

- 3. Es parte externa de la computadora:
- a. Disco duro
- b. Procesador
- c. Mouse
- d. Memoria

- 4. ¿Cuántos tipos de memoria existe?
- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4









¿Cuánto aprendí?



1. Indica si es verdadera o falsa cada una de las siguientes afirmaciones:

La memoria RAM es la que guarda información, incluso después de haber apagado la PC.

si

La memoria ROM es la que se borra con facilidad, por lo que si apagamos la PC, perdemos tal información.

2. Completa las nubes de ideas:



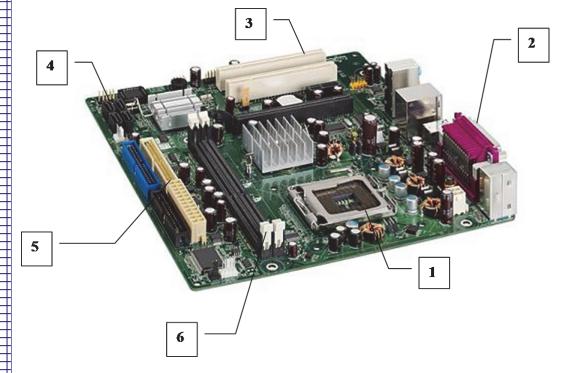
El procesador es una parte importante de la placa madre, el cual nos sirve para...

Entre los conectores de la fuente de poder, tenemos...





3. Observa el siguiente gráfico y recuerda qué elementos conforman la placa madre:



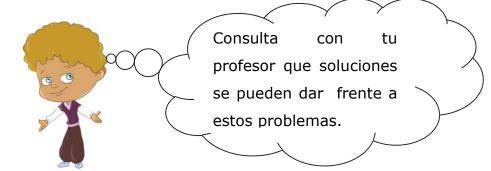
Ahora, completa el siguiente cuadro:

Número	Nombre
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	



4. Investiga qué componente(s) de la computadora de los que estudiaste en este módulo estarían involucrados en cada uno de los siguientes casos:

Caso	Componente
El puntero del <i>mouse</i> que aparece sobre la pantalla no se mueve.	
El usuario está elaborando un documento, pero al digitar no aparece lo que escribe en la pantalla.	
La computadora no enciende.	
Al abrir varios programas a la vez, la computadora se cuelga.	





5. Investiga y elabora un presupuesto de los gastos que demandaría ensamblar tu propia computadora con gran capacidad de almacenaje para el funcionamiento de programas de diseño gráfico y juegos, si decides comprar cada elemento por separado.

Detalla cada componente, el modelo que has elegido y el precio averiguado.

Componente	Modelo o marca	Precio
	Total	

Compara tu presupuesto con el de tus compañeros y comentes las semejanzas y diferencias encontradas.



Trabajando nuestro proyecto:

MI DISCO DURO

Ahora vamos a trabajar nuestro proyecto, tomando en cuenta todo lo aprendido.



I. Etapas previas del proyecto

Hemos visto a lo largo del módulo las partes externas e internas que conforman la computadora. Te invito a averiguar más sobre el disco duro: cómo funciona, qué características tiene, cuál es su importancia, qué partes lo conforman, y sus antecedentes, a través de una breve lectura sobre la historia de las computadoras

¿Crees que el disco duro es importante en la computadora?
¿Qué función cumple el disco duro en el funcionamiento de la computadora?

II. Desarrollamos el proyecto

En el presente proyecto, forma grupos de tres personas y prepárate para elaborar un modelo de disco duro, en el cual se señalen sus partes y cómo funciona en el interior de la computadora. Deberás utilizar tu creatividad al máximo. Para ello, puedes utilizar cartones, tecnopor, cartulina, papel lustre, etc.

34



Trabajando nuestro proyecto:

El disco duro que vas a elaborar deberá tener un tamaño de aproximadamente una cartulina escolar, A4. Tienes que consignar las principales partes que conforman el disco duro y destacarlas con unos pequeños letreros, y sobre todo, deberás conocer cómo funcionan para explicárselo a tus compañeros.

III. Evaluamos el proyecto

•	¿Cómo te sentiste trabajando en grupo?

•	¿Cd	ómo te s	iente	s de	spués de haber	comp	artido y	conocido r	nás
sobre	la	historia	de	las	computadoras?	¿Те	pareció	importante	la
inform	ació	n que en	cont	raste	?				

• ¿Crees que hiciste tu mejor esfuerzo? ¿Qué aprendiste de este proyecto?







Anotaciones

- •
- _____
- •



MÓDULO 🛶

2

Usando la computadora

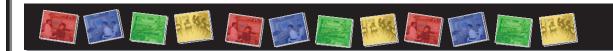
Objetivos:

- Conocer y aplicar funciones que permiten repetir una instrucción en el programa MSW Logo.
- Emplear funciones que permitan realizar operaciones aritméticas.
- Crear procedimientos para simplificar las tareas.
- ◆ Guardar e imprimir los trabajos realizados en MSW Logo.



iHola! Bienvenidos a segundo módulo del libro. ¿Están listos?







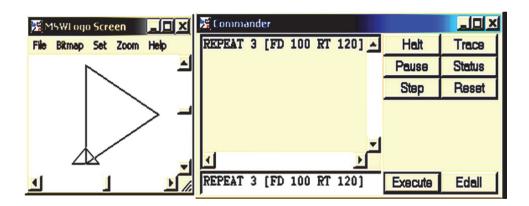
2.1. Dibujando con funciones Repeat, LabelFont y Label del MSW Logo

Para que nuestro dibujo elaborador en Logo se pueda realizar de manera más rápida y sobre todo fácil, necesitamos conocer una función llamada **REPEAT**.





La función **Repeat** consiste en ejecutar las instrucciones tantas veces como se le indica en número. Por ejemplo:





MPORTANTE 1

■ Este comando usa corchetes []. Dentro de ellos, se ingresan las instrucciones que se van a repetir. Como puedes observar, las instrucciones FD 100 y RT 120 que están dentro de los corchetes se repiten 3 veces para dibujar el triángulo.



Realiza el siguiente ejercicio. No olvides que debes aplicar la función **Screencolor** para aplicar color a la pantalla principal **Floodcolor** para definir el color de relleno y **Fill** para aplicar el color a la figura.

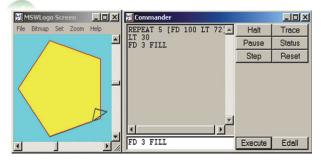


Para realizar el triángulo, sigue los pasos detallados a continuación:





Observa y realiza la siguiente figura:



La figura que realizaste es un



MPORTANTE

- El número de veces que se repita la figura determina el número de lados que tendrá la misma.
- Para aplicar el color de relleno de la figura, la tortuga debe apuntar y avanzar unos pasos hacia el interior de la figura trazada.



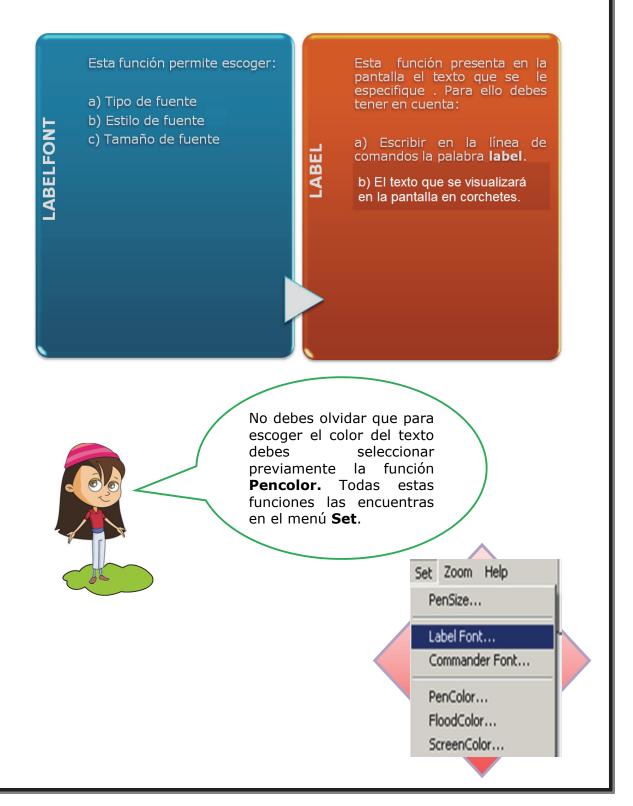


Actividad 1

\mathcal{Z}	Rectángulo		Triángulo	Cuadrado		
$\langle \langle \rangle \rangle$		S GUDSIA	•????????			
	CCual de las siguiente	25 10110101	les es incorrecta?			
$\overset{\sim}{\cancel{2}}$	REPEAT 5 [FD 100	RT 70]	REPEA	f [FD 50 RT 120]		
	¿¿La función REPEAT van a repetir?	usa paré	ntesis para las in	strucciones que se		
$\frac{2}{2}$	No		Sí			
$\cancel{2}$						
	Coloca V o F según co	rrespon	da:			
$\frac{2}{2}$	La función Repeat se usa para dibujar una sola vez.					
\mathcal{Z}	La función Repeat ejecuta las instrucciones tantas veces como se					
$\overset{(2)}{\cancel{\sim}}$	le indica en número.					
$\frac{2}{2}$	La función Screenco l	lor perm	ite dar color a la	pantalla principal.		
Z						
<i></i>	scribe 3 funciones qu	je más i	utilizas para desp	olazar a la tortuga e		
XP	antalla principal.					
3						
X						
*	Marca con un aspa (X) la fu	ınción Repeat c	iue permite dibujar		
ZZ	nexágono:					
$\langle \chi \rangle$		<i>?}}}}}</i>				



El programa Logo también permite escribir textos en la pantalla principal del programa, para esto debes tener en cuenta las siguientes funciones:





De acuerdo con las funciones vistas, escribe lo siguiente:

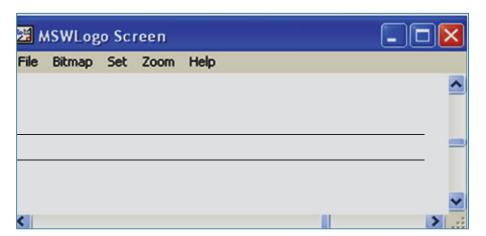
Empleando la función Label y Labelfont

- Escoge el color de la pantalla principal Screencolor (puede ser el mismo que observas en la imagen).
- Con la función Labelfont debes seleccionar el tipo de fuente y tamaño. (No olvides escoger, antes, el color del lápiz Pencolor).
- Ingresa los comandos que observas en la línea de comandos.
- Finalmente, obtienes el resultado de la imagen.





Empleando las funciones **Label** y **Labelfont**, escribe el siguiente refrán "**Más vale pájaro en mano que ciento** volando"



Ahora completa la información:

- Color que aplicaste para el Screencolor:
- Tipo de fuente y tamaño:
- ¿Qué ángulo tiene el texto que escribiste?



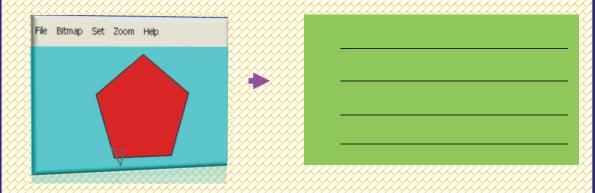


Actividad 2

Relaciona los siguientes bloques



- Coloca V o F según corresponda:
- La función RT 45 indica que la tortuga debe girar 45 pasos a la izquierda.
- La función PU se usa para levantar el lápiz
- La función LT156 indica que la tortuga gira 156 pasos a la izquierda.
- Para rellenar la figura de un determinado color se usa la función Fill.
 - Escribe la función e instrucciones que te permitan dibujar un pentágono como observas en la imagen.





2.2. Guardar, abrir e imprimir nuestra imagen

Si no guardamos nuestros dibujos en **MSW Logo**, estos se pierden al cerrar el programa. Para evitar esto, existe una manera de guardar y recuperar nuestros dibujos desde el mismo programa.

¿Cómo se guarda un dibujo en MSWLogo?







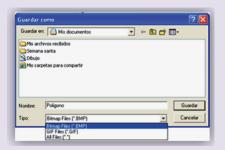
Guardar y abrir un dibujo en MSWLogo es muy fácil, solo tienes que seguir los siguientes pasos:

Guardando un dibujo

 Ingresa en el menú Bitmap y escoge la opción Save.



 Ingresa el nombre del archivo en el recuadro y luego, en Tipo, escoge el formato de imagen, que puede ser BMP o GIF. En este ejemplo, escogeremos BMP.



3. Finalmente, haz clic en el botón **Guardar.** Guardar

Abriendo un dibujo

1. Ingresa en el menú **Bitmap** y escoge la opción **Load.**



 En la ventana Abrir, haz clic en Tipo y escoge el tipo de archivo que abrirás, y luego selecciona el nombre de este. En este ejemplo, escogeremos BMP.



3. Finalmente, haz clic en el botón **Abrir.**





Para imprimir nuestro dibujo, escogemos la opción **Print** del menú **Bitmap**. Luego, en **Número de copias** debemos especificar el número de veces que se imprimirá.

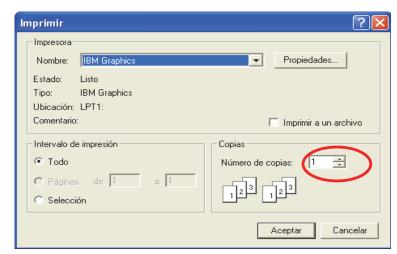




Para empezar la impresión se debe presionar el botón **Aceptar.**









MPORTANTE 1

Con MSW Logo se puede imprimir en papel nuestro dibujo.





Actividad 3

Coloca V o F según corresponda:	
❖ Para imprimir un dibujo en MSWLogo, se elige la	a opción Imprimir
que se encuentra en el menú File.	()
Para guardar un dibujo en MSWLogo, del menú	File se debe elegir
la opción Load y, escribir el nombre y seleccionar	el tipo de imagen.
MSWLogo permite guardar dibujos en formato BM	IP o GIF. ()
Relaciona las siguientes afirmaciones con	sus respuestas,
colocando las letras en los paréntesis.	
a) Esta opción permite abrir un dibujo que ya existe.	() Bitmap
b) Permite imprimir varias veces un mismo dibujo.c) La opción que nos permite guardar nuestro dibujo	() Load
se encuentra en este menú.	() Número de copias



2.3. Realizando operaciones aritméticas

Con el programa Logo no solo podemos dibujar o ingresar texto, también podemos realizar operaciones aritméticas.



¿Cómo se realizan operaciones aritméticas en Logo?





Para empezar a usar la función, lee con atención lo siguiente:











MULTIPLICACIÓN

Ingresamos el valor y la función para especificar a la tortuga la dirección del producto de la multiplicación. File Bitmap Set Zoom Help **RT 90** 86 **LABEL 9 * 4** 🔀 Commander _ 🗆 × RT 90 LABEL 9 * 4 Halt Trace Pause Status Step Reset LABEL 9 * 4 Execute Edall

DIVISIÓN

Ingresamos el valor y la función para especificar a la tortuga la dirección del cociente de la división. File Bitman Set Zoom Help **RT 90 LABEL 10 / 3** 8.3333333 🔀 Commander RT 90 LABEL 1|0 / 3 Halt Trace Pause Status Step Reset LABEL 10 / 3 Execute Edall



Realiza los siguientes cálculos

Para realizar las siguientes operaciones, debes escoger color para el trazado de la tortuga y elegir el tipo de fuente y tamaño de la misma.

RESULTADOS

- **❖** 7320 + 23550
- **❖** 5830 − 4370
- ❖ 3125 x 24
- ***** 15672/12





MIMPORTANTE

También puedes realizar operaciones combinadas con el programa MSW Logo.





Actividad 4

Realiza las siguientes funciones que representan operaciones y escribe en el espacio en blanco su resultado respectivo.



RT 90 LABEL ((80/4)*5) -100

RT 90 LABEL ((10+13+5) /2)*3.1

RT 90 LABEL ((578+343.25) – 905.70

 Determina la función e instrucción para el desarrollo de la operación que se señala en la imagen.

Realiza una instrucción que represente una operación aritmética tal que el resultado sea la fecha del segundo domingo de mayo.



La fecha es:



2.4. Trabajando con procedimientos

Hasta ahora hemos estado ingresando órdenes o instrucciones en la línea de comandos del programa de Logo, pero una vez ejecutadas se "pierden" y nuevamente hay que escribirlas.

Felizmente, existe una manera de guardarlas con un nombre determinado de tal manera que cada vez que necesitemos ejecutarlas solo tenemos que "llamarlas". A estos conjuntos de instrucciones los llamaremos "procedimientos".

To nombre del procedimiento

Instrucciones primitivas que lo forman REPEAT 3 [FD 90 RT 120] end

Sin parámetros

Los parámetros son variables que pueden ser una palabra o una letra, a la cual se le asigna un valor numérico.

To nombre del procedimiento: Triángulo

Instrucciones primitivas que lo forman REPEAT 3 [FD: Triángulo RT 120]

end

Con parámetros



Info KIDS | 5



Los procedimientos se crean ingresando a la opción **Edit** del menú **File** y, a continuación, se debe proceder a escribir el nombre del procedimiento en el recuadro de la ventana.





Pasos para crear un procedimiento.







MPORTANTE

- Antes de salir del editor de procedimientos, debes guardar el contenido escogiendo la opción Save and Exit del menú File del mismo editor.
- Para ejecutar las instrucciones del procedimiento, solo se llama al nombre del procedimiento desde la línea de comandos.
- Antes de salir del programa Logo, debes guardar el procedimiento escogiendo la opción Save desde el menú File del menú principal del programa colocando el nombre del mismo.





Observa los siguientes ejemplos:

Sin uso de parámetros

1. Ingresa el nombre del procedimiento, en este caso, anillos.



 Ingresa las instrucciones para realizar el trazado del anillo. Luego, escoge la opción Save and Exit del menú File del editor de procedimientos.



Se realizará un procedimiento para crear anillos.

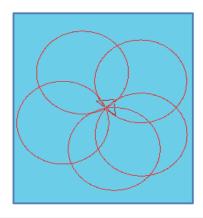


 Desde la línea de comandos ingresa las siguientes instrucciones llamando al procedimiento respectivo. Guarda el procedimiento.

REPEAT 5[anillos RT 80]



Resultado final





Uso de parámetros

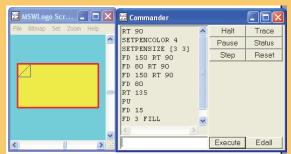
Ingresa el nombre del procedimiento, en este caso, polígono.



 Ingresa las instrucciones para realizar el trazado del polígono. Luego escoge la opción Save and Exit del menú File del editor de procedimientos.



Realiza la siguiente figura:



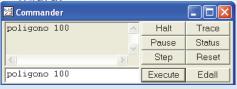
Ten en cuenta:

- El color del fondo de pantalla debe ser celeste.
- El borde de la figura debe ser de color rojo y de grosor 3.
- Rellena la figura de color amarillo.

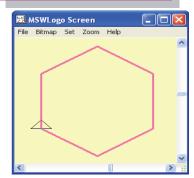
Ahora realizaremos el procedimiento para crear un polígono.



 Desde la línea de comandos ingresa las siguientes instrucciones llamando al procedimiento seguido de un valor para el tamaño de la figura.



Resultado final



Para escoger el grosor del trazado, emplea la función

Setpensize.

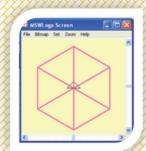






Actividad 5

Realiza las siguientes figuras empleando un procedimiento.



Sin parámetros

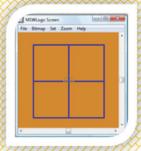


Procedimiento

Línea de comandos

Procedimiento

Línea de comandos



Con parámetros



Procedimiento

Línea de comandos

Procedimiento

Línea de comandos



¿Cuánto aprendí?

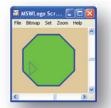


- Escribe en el recuadro en blanco la letra de la respuesta correcta.
- ❖ ¿Cuál es la función que dibuja la siguiente figura?





- a) **REPEAT** 8[FD 180 RT 1]
- b) **REPEAT** 180[FD 1 FD 1]
- c) **REPEAT** 180[FD 1 RT 1]
- d) **REPEAT** 3[FD 1 RT 180]
- ♦ ¿Qué funciones se usaron para crear la siguiente figura?





- a) SCREENCOLOR, FLOODCOLOR, PENCOLOR, PENSIZE, REPEAT
- b) **REPEAT, NEW, ERASE,** FD, RT, **FLOODCOLOR**
- c) **REPEAT** 8[FD 100 RT 120]
- d) SCREENCOLOR, REPEAT, FD
- Relaciona las siguientes afirmaciones con sus respectivas opciones, colocando las letras en los paréntesis.
- a. Permite escoger el tipo, estilo y tamaño de fuente.
- Repite un número de veces las instrucciones, lo que facilita trazar nuestro dibujo.

() LABEL

() LABEL FONT

c. Muestra un texto en la pantalla así como el resultado de operaciones aritméticas.

() REPEAT

- Coloca V si es verdadero o F si es falso, según corresponda.
- En el menú Bitmap se encuentran las opciones de guardar y abrir un dibujo.

❖ MSWLogo guarda dibujos en formato JPG y GIF.

* MSWLogo solo permite realizar operaciones aritméticas.

❖ La opción imprimir se encuentra en el menú **File**.



\blacksquare		\blacksquare
H		Ħ
\blacksquare	4	\blacksquare
\blacksquare	¿Cuáles son los operadores aritméticos usados por MSWLogo ?	\blacksquare
Н	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Ш
Н		Ш
Н		Н
H		Н
H	Resuelve las siguientes operaciones aritméticas:	H
Н	Resultive las significas operaciones antimeticas.	H
\blacksquare		\blacksquare
Н	LABEL (50-3)*7 LABEL (2*7*3)+4	Ш
Н	ENDEE (30 3) 1	Ш
Ħ		Н
H	LABEL ((9/3+5)*2)-10 LABEL (20/4+20)*5-125	Ħ
Ħ		Ħ
\blacksquare	A	\blacksquare
Н	Ordena los pasos para crear un procedimiento colocando en los	\mathbb{H}
Н		Ш
Н	paréntesis los números del 1 al 6, según corresponda:	Ш
Ħ		Н
Ħ	En el editor se ingresan las instrucciones que contendrá el	H
\blacksquare		\blacksquare
Н	procedimiento. ()	Ш
Н	❖ Se ingresa el nombre del procedimiento. ()	Ш
Н		Н
H	Se llama al procedimiento haciendo referencia al nombre.	Н
Ħ	Se escoge la opción Save and Exit desde el menú File del	H
\blacksquare		\blacksquare
Н	Editor.	Ш
Н	❖ Se escoge la opción Edit en el menú File.	Н
H	() Se escoge la opción Save del menú File para guardar el	Н
Ħ		Ħ
\blacksquare	procedimiento, y luego se especifica un nombre para el ()	\blacksquare
Н	mismo.	\mathbb{H}
Н		Н
Ħ		Н
Ħ	Coloca V si es verdadero o F si es falso, según corresponda.	Ħ
\mathbb{H}	▼ Coloca v Si es verdadero o r Si es faiso, seguii corresponda.	\blacksquare
\exists	La opción Load del menú File permite abrir un	\mathbb{H}
$^{+}$	procedimiento guardado con anterioridad. ()	川
Ħ		H
Ħ	Para salir del programa MSWLogo se debe escoger la	Ħ
\mathbb{H}	opción Exit del menú File. ()	\coprod
\blacksquare	()	\blacksquare
\forall		\mathbb{H}
H		田
坩		Ħ
拑		Ħ
#		Д



MÓDULO

3

La computadora en el arte

Objetivos:

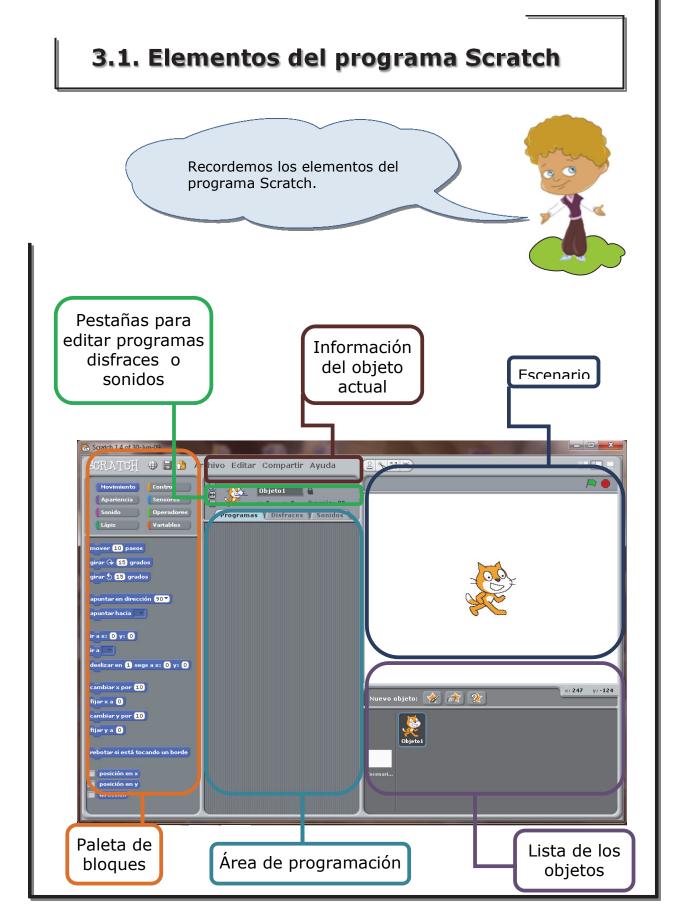
- Identificar la utilidad de los botones: Variables, Sensores, Operadores y Lápiz en Scratch.
- Conocer y modificaremos los proyectos de juegos que presenta el programa.
- Elaborar juegos didácticos, haciendo uso de las instrucciones correctas.











Info KIDS | 5



Conozcamos mejor las herramientas que nos presenta la **Paleta de bloques**. En esta área encontramos los ocho botones que permiten realizar las programaciones animadas.

Movimiento

Apariencia

Control

Sonido

Sensores

Operadores

Lápiz

Variables

Cada uno de los botones presenta un conjunto de instrucciones. Veamos la funcionalidad de los botones con los que no hemos trabajado hasta el momento.



Lápiz

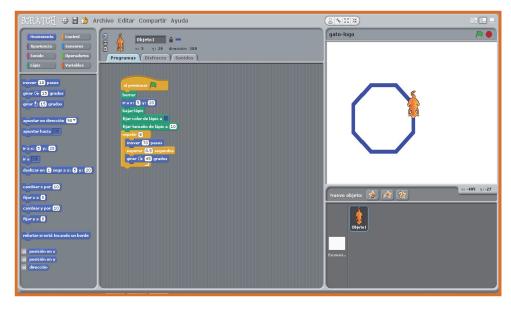
Este botón presenta instrucciones con los que se pueden realizar trazos y figuras geométricas.





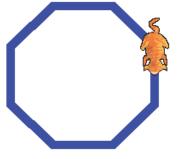
Observemos cómo se ha programado las instrucciones de este botón. El trabajo es muy parecido al programa Logo.











Info KIDS | 5



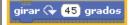
El primer bloque de la programación es para fijar el lápiz, mientras que la segunda parte es para realizar el polígono. Observa.



Esta instrucción fija la cantidad de lados que tiene el polígono.



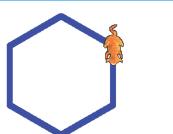
Esta instrucción fija la longitud del lado del polígono.



Esta instrucción gira el lápiz de acuerdo al ángulo interno del polígono.

¿Cuál de estas programaciones permite tener, en el área de trabajo, la siguiente figura? Pinta el recuadro correspondiente.





Info KIDS | 5





Sensores

Este bloque presenta instrucciones que interactúan principalmente con el usuario y con los periféricos de entrada, *mouse* y teclado, permitiendo manejar a los objetos a través de ellos.

Estos son los comandos de instrucciones que presenta este botón.

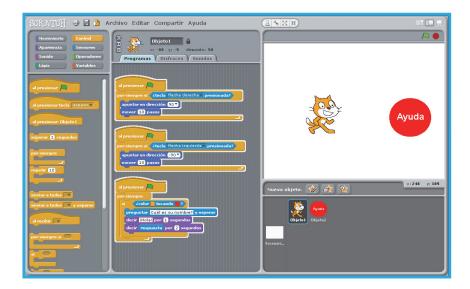


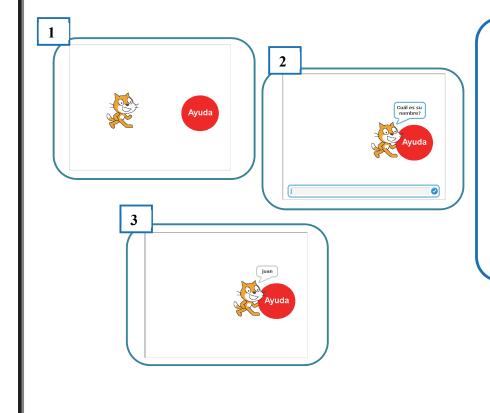
```
¿tocando ? ¿tocando el color ? ¿color tocando ? preguntar Cuál es su nombre? y esperar volumen del sonido respuesta x del ratón y del ratón ¿sonido fuerte? ¿ratón presionado? ¿tecla espacio y presionada? cronómetro distancia a valor del sensor deslizador reiniciar cronómetro ¿sensor botón presionado y activado?
```



Para entender mejor las instrucciones de este botón, observa la siguiente animación.

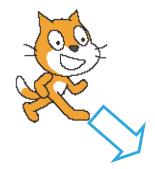






Lo que hace el programa es mover el gato al presionar las teclas direccionales y al tocar este la forma de color rojo, elabora una pregunta. Todo ello se observa en la programación.





Ingresa al programa y realiza esta animación.



```
al presionar

por siempre si ¿tecla flecha derecha presionada?

apuntar en dirección 90 

mover 10 pasos

al presionar

por siempre si ¿tecla flecha izquierda presionada?

apuntar en dirección -90 

mover 10 pasos

al presionar

por siempre

si ¿color tocando ?

preguntar Cuál es su nombre? y esperar decir iHolal por 1 segundos

decir respuesta por 2 segundos
```



```
al presionar ir a x: 149 y: -18
```

Operadores

Este bloque presenta instrucciones que permiten comparar variables y efectuar operaciones matemáticas con ellas.

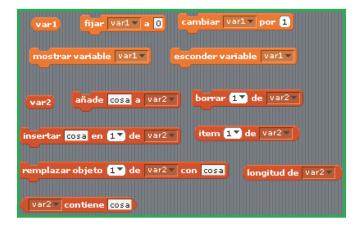
Observa las instrucciones que presentan los botones.





Variables

Este bloque presenta instrucciones que permiten almacenar valores para luego utilizarlos durante la programación. También se puede utilizar como un contador.

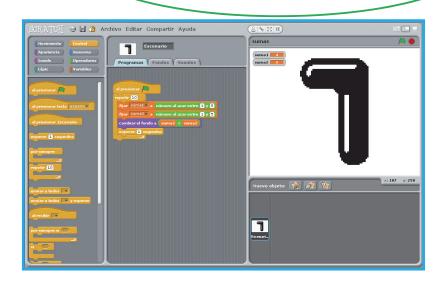




MPORTANTE

Las instrucciones que están dentro del bloque Operadores no generan por sí solas una programación, puesto que es necesario insertar otras instrucciones previamente.

Ahora, observemos una animación en la que se ha tomando en cuenta los comandos de instrucciones de los botones: **Operadores** y **Variables**.













Lo que hace el programa es elegir dos números al azar, sumarlos y el resultado aparecerá en la pantalla. Para ello, se debe crear un escenario para cada resultado.

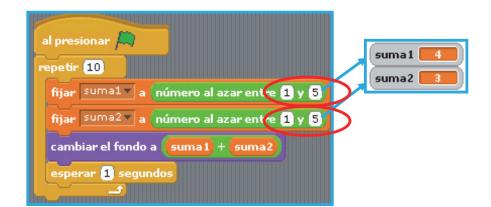


En este caso, se fijó números al azar entre el 1 y el 5, es por ello que los resultados variarán entre el 2 y el 10.

Observa la programación que se dio en este trabajo. Los números insertados son 1 y 5.

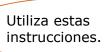


Info KIDS | 5





Ingresa al programa y realiza esta animación pero elige otra operación matemática.







número al azar entre 🚺 y 🚺

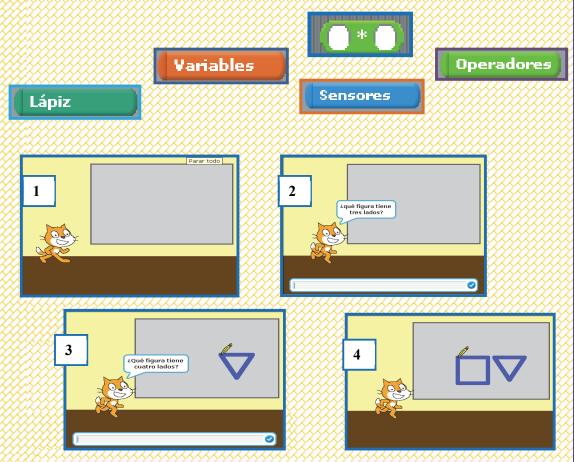
cambiar el fondo a fondo1▼





Actividad 1

Ingresa al programa Scratch y realiza la siguiente animación. Utiliza los 4 botones trabajados.



Explica brevemente en qué consiste la animación que has elaborado.



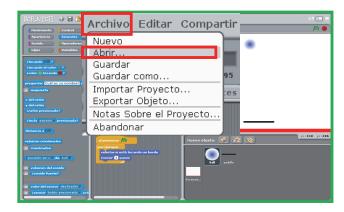
3.2. Conociendo programaciones de juegos animados

Scratch presenta variedad de programaciones de juegos. Ingresemos a Pong para observar cómo es que se trabaja en este tipo de animaciones.



1

Haz clic sobre **Archivo** y elige la opción **Abrir**.





2

Aparecerá una ventana como esta y elige la carpeta **Ejemplos**. Luego selecciona la opción **Projects** y haz clic sobre la carpeta **Games**.

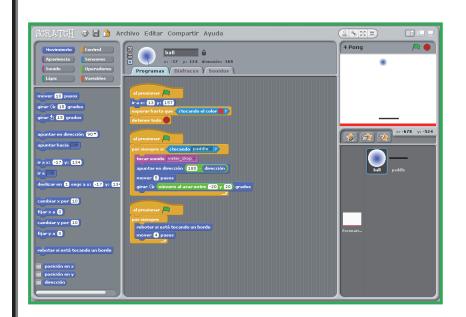




3

Observarás diferentes opciones de proyectos. Selecciona la opción **Pong.**

Finalmente observarás la siguiente pantalla.

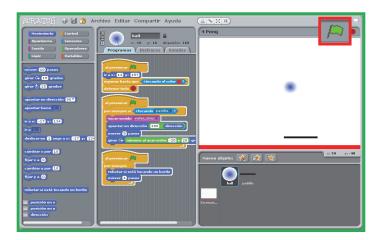








Observa el entorno del proyecto y presiona el icono de la banderita. Comenta con tus compañeros en qué consiste la animación.



Ahora responde las siguientes preguntas.



¿Cuáles son los objetos que participan en es	ste juego?
•••••	
¿Qué sucede cuando ball toca la línea roja?	
¿Qué debemos hacer para que ball no toque	e esta línea?





Observemos la programación de cada uno de los objetos que presenta este juego, haciendo clic sobre ellos.



Observa una de las programaciones, la del objeto ball, e indica en qué consiste la animación. ¿Qué acciones se logra con cada una de las instrucciones?



por siempre
rebotar si está tocando un borde
mover 4 pasos

Info KIDS | 5



Cambia la instrucción del objeto *paddle*. Ahora, deberás moverlo con ayuda de las teclas direccionales.









¿Qué sucede si colocamos todas las instrucciones dentro de **por siempre**? Haz clic en la banderita para que observes la animación resultante.

```
al presionar por siempre

si ctecla flecha derecha presionada?

mover 10 pasos
```

Ahora, observa qué sucede si se trabaja con dos instrucciones, como se observa en la imagen siguiente.



```
al presionar por siempre

si ctecla flecha derecha presionada?

mover 10 pasos

al presionar por siempre

si ctecla flecha izquierda presionada?

mover -10 pasos
```





Actividad 2

 Ingresa las siguientes instrucciones dentro de la programación del juego Pong. Observa cómo debe quedar la programación.







Programación actual del objeto ball.

```
al presionar fijar veces v a 0 por siempre si ¿tocando paddle v ?

cambiar veces v por 1 tocar sonido water_drop v apuntar en dirección 180 - dirección mover 5 pasos girar v número al azar entre -20 y 20 grados
```





Debes crear el objeto carita feliz con la siguiente programación.



Luego contesta la siguiente pregunta:

¿Qué sucede cuando la pelota toca al objeto paddle 5 veces?



3.3. Programando juegos



Observa el siguiente juego.

4

Aprendamos la tabla del 5

	2
5 x 1 =	5 x 6 =
5 x 2 =	5 x 7 =
5 x 3 =	5 x 8 =
5 x 4 =	5 x 9 =
5 x 5 =	5 x 10 =

2

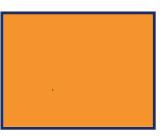
5 x 1 =	5 x 6 =
5 x 2 =	5 x 7 = 35
5 x 3 =	5 x 8 =
5 x 4 =	5 x 9 =
5 x 5 =	5 x 10 =



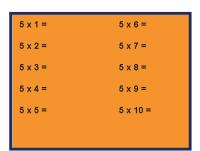
Ahora, veamos cómo se realizó este juego. Observa la programación de los objetos y escenario.



Primero debemos insertar los objetos de fondo y elaborar su programación.



Aquí, el fondo inicial interactuará con el del juego. Este cambiará al recibir la palabra cambio.







El título desaparecerá al recibir la palabra cambio.





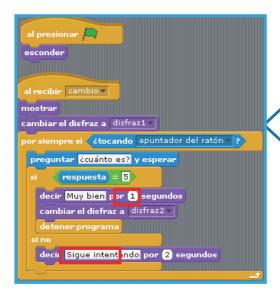
ENTRAR



El juego iniciará al pasar el *mouse* sobre el recuadro **entrar**.







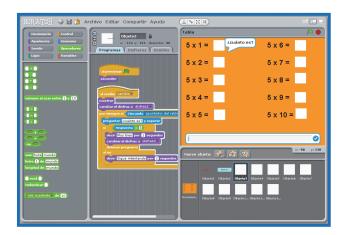
Aquí estamos haciendo interactuar al objeto recuadro con su disfraz valor. El recuadro inicial aparece en blanco, pero al pasar el mouse sobre él, te preguntará el valor de la operación. Si el valor que ingresas es el correcto, se visualizará el valor respectivo en el recuadro; caso contrario, aparecerá el mensaje: "Sigue intentando".

Los recuadros en blanco presentan una programación similar, solo varía el valor de la respuesta y el segundo disfraz.

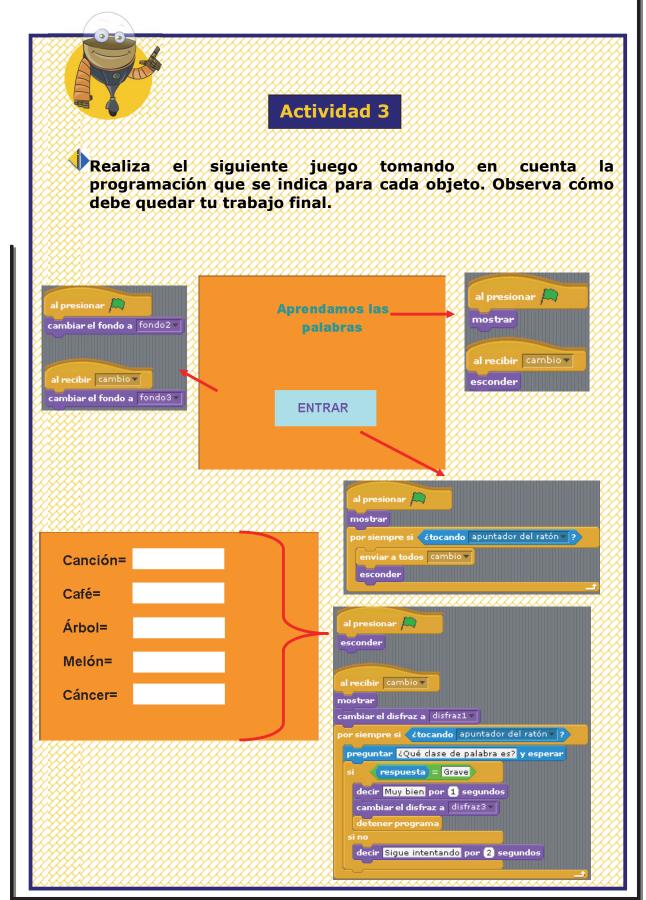




Accede al programa Scratch e ingresa al juego **Multiplicando.** No olvides seguir los pasos indicados.











¿Cuánto aprendí?



- Responde las siguienes preguntas:
- **1.** ¿Cuál de los botones permite ingresar cronómetro a nuestro juego? Escribe su nombre dentro del recuadro.



2. ¿En qué botón encontramos la opción para cambiar el uso del *mouse* por las teclas direccionales? Encierra con un círculo.





Operadores

3. Elabora un juego relacionado con el área de Ciencia y Ambiente.









Trabajando nuestro proyecto:



"Jugando con nuestra historia"

Realicemos un juego utilizando los botones de programación e integrando nuestros conocimientos acerca de la historia del Perú. Para ello, debemos trabajar en parejas.



Desarrollo del proyecto

Realicemos nuestro proyecto tomando en cuenta:

- Los objetos y escenarios deben tener relación con una parte de la historia del Perú, así como también las actividades del juego.
- Los objetos, escenarios y botón de entrada deben tener una programación propia.



Trabajando nuestro proyecto:



Observa este modelo de juego. Esta es la programación del juego. Solo faltaría la programación del escenario y del botón **Inicio**.



```
al presionar

esconder

al recibir cambio v

mostrar

fijar Puntaje v a 0

preguntar ¿Quien fue el primer inca? y esperar

si respuesta = Manco Cápac

cambiar Puntaje v por 20

decir Muy bien por 2 segundos

si no

cambiar Puntaje v por -5

decir sigue intentando por 2 segundos

esperar 0.5 segundos

preguntar ¿El contisuyo cogia algun otro pais? verdadero o falso y esperar

si respuesta = falso

cambiar Puntaje v por 20

decir Muy bien por 2 segundos

si no

cambiar Puntaje v por 20

decir Sigue intentando por 2 segundos

si no

cambiar Puntaje v por -5

decir sigue intentando por 2 segundos
```

Evaluación del proyecto

Ahora que ya terminaste de elaborar nuestro juego denominado "Jugando con nuestra historia", responde la siguiente pregunta:

¿Te resultó fácil o difícil hacerlo? ¿Por qué?



MÓDULO



Comunicándome mediante la computadora

Objetivos:

- Descargar documentos en formato texto y HTML.
- Descargar imágenes en formatos GIF y JPEG.
- Descargar y usaremos el compresor Winzip.
- Editar imágenes con Picnik.





iHola! Bienvenidos al módulo 4 del libro. ¿Están listos?



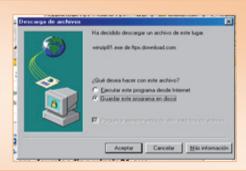


4.1. Cómo descargar documentos: formato de texto o formato HTML



¿Sabes cómo descargar un documento, imagen o programa que encuentras en internet?

Download es la expresión utilizada para describir el proceso de descarga de un archivo desde internet hacia el disco duro de nuestra computadora.



Cuando uno descarga un archivo (documento, imagen o programa) de internet, se dice que lo está "bajando".



Descarga el programa Acrobat Reader desde la siguiente dirección: http://www.adobe.com/support/downloads/main.html

¿Cuál es el tamaño del archivo que has bajado?

¿Mediste el tiempo para esta actividad?

Conversa con tu profesor acerca de algún programa similar que quisieras "bajar" e inténtalo.



4.2. Cómo guardar páginas web



¿Cómo guardo una página web?



Despliega el menú ARCHIVO y luego escoge GUARDAR COMO.

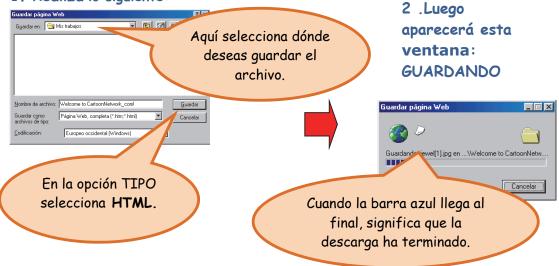




Ingresa a alguna página web que conozcas y grábala en el disco C, en una carpeta que hayas creado previamente.



1. Realiza lo siguiente:



3. Recuerda guardar el documento con formato HTML.



iListo! Así como se ve en el gráfico, aparecerá el sitio web que grabaste: la página web principal y una carpeta que, generalmente, contiene las imágenes.



MIMPORTANTE 1

Recuerda que el lenguaje utilizado, comúnmente, para crear páginas web es el HTML

Info KIDS | 5



¿Cómo guardo un documento en formato de texto?

Es similar a guardar una página web, solo que debes seleccionar como tipo de documento **Archivo** de texto.





MPORTANTE 1

Recuerda que para visualizar un archivo de texto puedes utilizar cualquiera de los editores o procesadores de texto conocidos, como el *Notepad* (Bloc de Notas), Microsoft Word, *WordPad*, Open Office.org Writer, etc.





Actividad 1

Escribe 2 diferencias entre el formato HTML y formato de texto:

	Formato HTML	Formato de TEXTO
4		

- ◆ Investiga y escribe en qué consisten las otras dos opciones de guardar un documento de internet:
 - Página web, solo HTML.

Archivo web, archivo único.



4.3. Descargar imágenes en GIF Y JPEG



¿Cómo guardo una imagen que encuentro en internet?



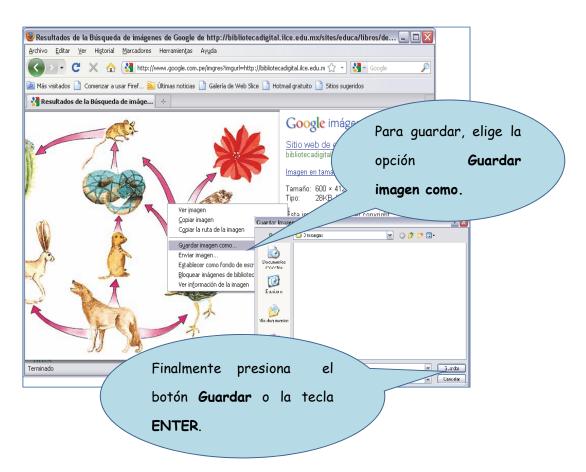
En internet encontrarás todo tipo de imágenes para descargar, sin embargo, si vas a utilizarlas para un trabajo, no olvides citar la fuente.

Los dos formatos que prevalecen en internet son el JPEG y GIF. El primero es un formato perfecto para fotos y el segundo para imágenes que utilicen pocos colores. Ambos formatos son los preferidos, pues mantienen una óptima calidad de las imágenes y no ocupan mucho espacio.

El formato GIF se utiliza para imágenes que no usan muchos colores, tales como figuras y letras.







En algunos casos, este método no va a funcionar debido a que las imágenes están protegidas. Si sucediera eso, recuerda que siempre podrás capturar la pantalla de la siguiente manera:

- Presiona el botón Impr Pant (si no lo encuentras, consulta a tu profesor).
- ❖ Abre el programa Microsoft Paint.
- Escoge la opción Edición / Pegar.
- Una vez que pegues la pantalla que has capturado en Microsoft Paint, recorta la imagen deseada.
- Luego guárdala utilizando Archivo / Guardar como.

En este caso, estamos guardando una imagen del tipo GIF.

Info KIDS | 5



No olvides verificar que estás guardando efectivamente una imagen GIF.

El formato GIF permite, entre otras cosas, realizar dibujos con fondos transparentes o crear imágenes animadas (los famosos "gif animados"). Puedes encontrar algunas animaciones en http://www.gifmania.com.

Ahora, vamos a grabar una imagen JPEG.



El formato JPEG se utiliza normalmente para imágenes que usan millones de colores, tales como las fotos.

Para guardar una imagen (ya sea GIF o JPEG) ubícate sobre la figura deseada, luego haz clic con el botón secundario del *mouse*.

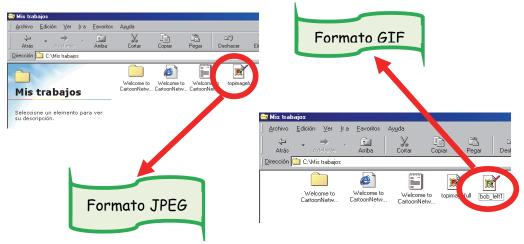
No olvides verificar que estás guardando la imagen en formato JPEG.

IMPORTANTE









Si deseas ver las propiedades de cada imagen, haz clic con el botón secundario del *mouse* en el archivo descargado, escoge la opción **Propiedades**, allí verás el nombre, tipo y tamaño del archivo seleccionado. Los programas más comunes para visualizar imágenes son Paint e Imaging. Ambos vienen en **Accesorios** de Windows.

En caso estés trabajando con Linux, entonces podrás elegir el programa Tux Paint.

			A	ctividad	12 🎘				
	<i>XXXXXXXX</i>								
				ormato Ji n GIF, re					
έQu	é diferer	ncias ex	dsten?.	Haz esta	activi	dad j	orimer	con	un:
foto		con u	na imag	en que n	o ten	ga tai	ntos c	olores	X(U)

archivo. Luego, guárdala en GIF, realiza lo mismo y compara. ¿Qué diferencias existen?. Haz esta actividad primero con una foto y luego con una imagen que no tenga tantos colores (un dibujo).

Tamaño:

JPEG GIF
Foto:
Dibujo:

Otras diferencias:



4.4. Descargar y usar el compresor WinZip

Los compresores te permitirán agrupar uno o más archivos en uno solo de manera "comprimida" (con menor tamaño). Uno de los más populares es el WinZip, el cual puedes descargar desde la dirección: http://www.winzip.com.

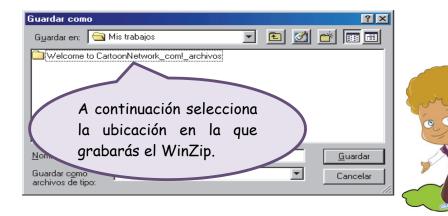


No olvides seguir cuidadosamente las indicaciones que se muestran en la página de WinZip. Prueba WinZip 14.5 significa que puedes descargar este programa para evaluarlo y decidir su compra en un futuro.

De acuerdo a esto, ¿qué clase de programa sería WinZip? ¿Freeware o shareware?

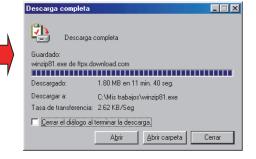






Lo que estás haciendo en esta parte es guardar el programa WinZip para luego proceder a instalarlo.

Una ventana similar a la mostrada (con la barra azul completa) indica que la descarga ha concluido.



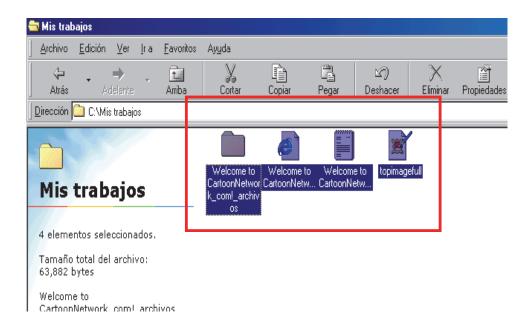


Luego, para instalar el programa, simplemente haz doble clic sobre el archivo que has descargado y sigue las indicaciones dadas.

Es importante que sepas de antemano en dónde has guardado el programa. Una vez que lo localices, haz doble clic sobre él. La instalación del WinZip es bastante sencilla y rápida, y el programa te ofrece una quía a lo largo de esta.

Si deseas comprimir varios archivos a la vez con el WinZip, selecciónalos tal como se muestra en la figura:





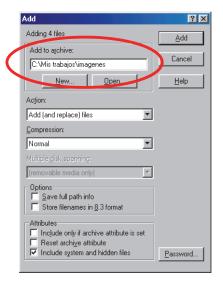
Para seleccionar varios archivos a la vez, haz clic con el botón principal del *mouse* y arrástralo sobre todos los archivos.





Add to zip significa "agregar los archivos seleccionados a un archivo comprimido ZIP".

Ahora escribe un nombre para el archivo comprimido al final de la ruta mostrada:



Es necesario colocar un nombre al nuevo archivo creado (ZIP) en la parte indicada en la figura.



IMPORTANTE

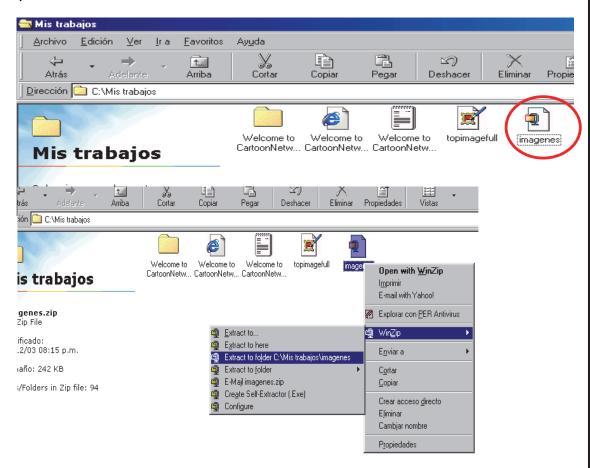
Te recomendamos que los nombres que pongas a tus archivos no tengan caracteres especiales como " \tilde{n} ", vocales con tildes o comas.

Finalmente, el archivo comprimido creado aparecerá en la carpeta seleccionada.



Haz clic con el botón secundario del *mouse* sobre el archivo comprimido (ZIP) para que veas el tamaño que tiene. Compáralo con los archivos y carpetas que has comprimido. Nota que el archivo ZIP ha reducido el tamaño de todos los archivos.

Si deseas descomprimir un archivo ZIP, selecciona el archivo deseado, luego haz clic con el botón derecho del *mouse* y escoge la opción **Extract to:**



Extract to indica que deseas extraer (sacar) el archivo que estaba comprimido hacia una ubicación (un dispositivo de almacenamiento o disco duro).

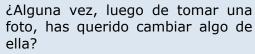




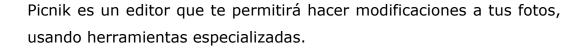
1. Define con tus propias	palabras qué es un compreso
cuál es su utilidad.	
2.Investiga y menciona ot	ros tres compresores.
??????????????????????????????????????	
3. ¿Cuál es la diferencia en Propón dos ejemplos de ca	tre <i>freeware</i> y <i>shareware</i> ? ida uno.
Propón dos ejemplos de ca	ida uno.
Propón dos ejemplos de ca	ida uno.
Propón dos ejemplos de ca	ida uno.
Propón dos ejemplos de ca	ida uno.
Propón dos ejemplos de ca	ida uno.
Propón dos ejemplos de ca	ida uno.
Propón dos ejemplos de ca	ida uno.



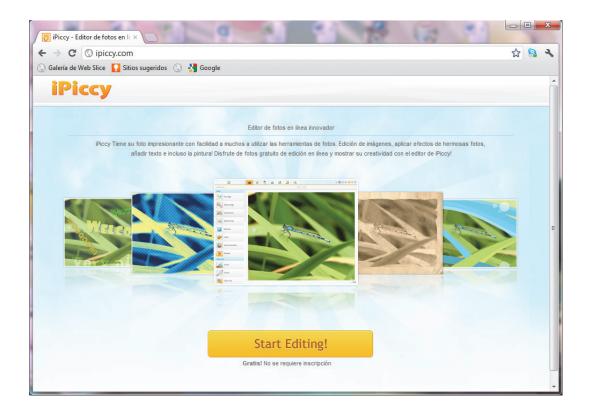
4.5. Edición de imágenes con iPiccy



En esta sección, aprenderás a utilizar un editor que te permitirá hacer modificaciones a tus fotos, al cual podrás acceder cuantas veces quieras, siempre y cuando tengas conexión a internet.



Ingresa a la página: http://ipiccy.com

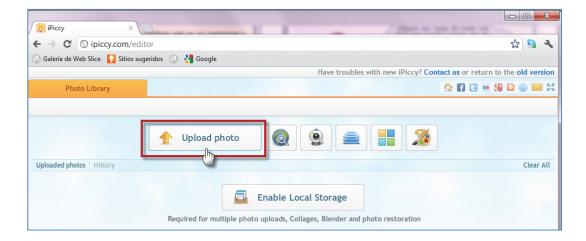




La página te mostrará todo lo que puedes hacer con este editor de imágenes. En tus propias palabras, menciona las tres acciones que más te hayan llamado la atención que puedas hacer con Picnik, según lo que refiere la página de inicio.

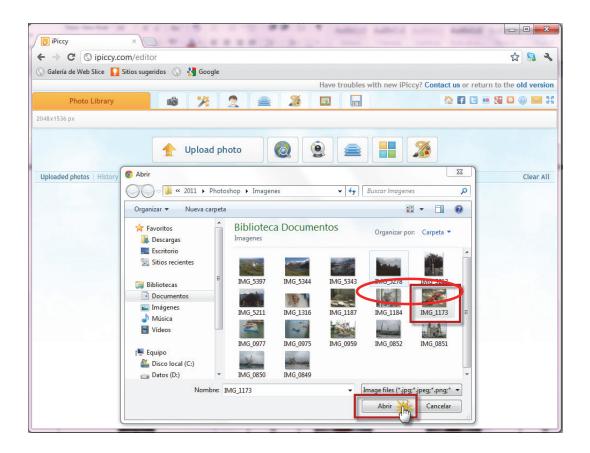


Haz clic en **Star Editing!** para empezar a utilizar el editor de fotos. Haz clic en **Upload photo** para empezar a trabajar con alguna de tus fotos que tengas guardada.

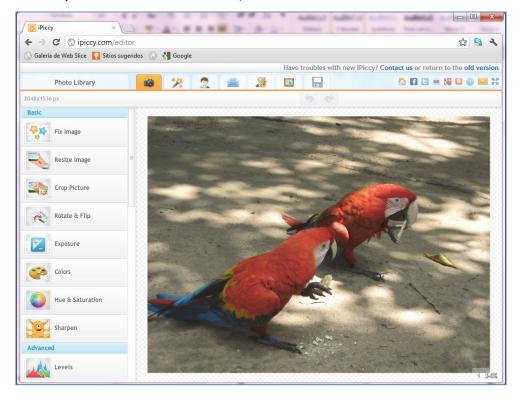


Ahora busca tu foto en la unidad y carpeta donde la tengas guardada.



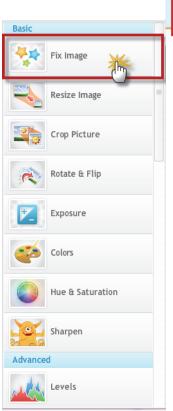


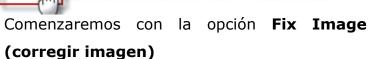
Una vez que la has seleccionado, haz clic en Abrir.



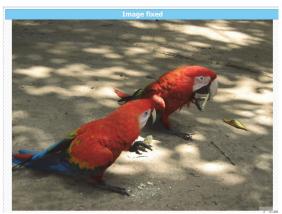


En la parte superior de la foto vas a ver las opciones que te brinda ipiccy y que puedes aplicar a tu foto, dependiendo de lo que desees corregir. Y en la parte izquiera estan las opciones de cada Menú.





Esta función permite detectar y corregir errores que generalmente hacen referencia al grado de luminosidad de la imagen. Al hacer clic sobre esta opción, la imagen cambia de aspecto y aparece un aviso en la parte superior de la foto que dice **Fixed Image** (**Corregido**). Observa:



ANTES



DESPUÉS

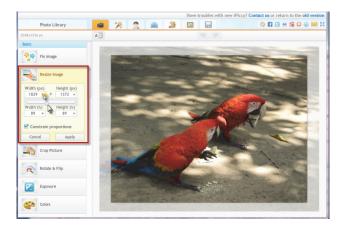




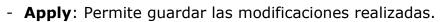
¿Qué diferencias encuentras entre la foto actual y la foto original? Explica tu respuesta.

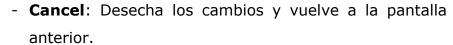
En la segunda opción de **Resize Image** (Cambiar el tamaño de la imagen).





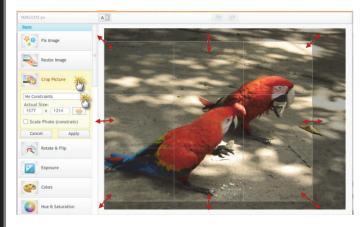
Esta opción permite incrementar o reducir el tamabo de la imagen. Tambien tenemos los botones:







Ahora, activaremos la tercera opción **Crop Picture** (Recortar la imagen

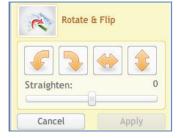


Puedes ajustar el tamaño ingresando las medidas directamente en **Actual Size** (Tamaño real) o manipulando directamente los controladores que han aparecido sobre la imagen.



Puedes seleccionar en la opción que aparece en la siguiente ventana, para realizar un recorte con un tamaño establecido.

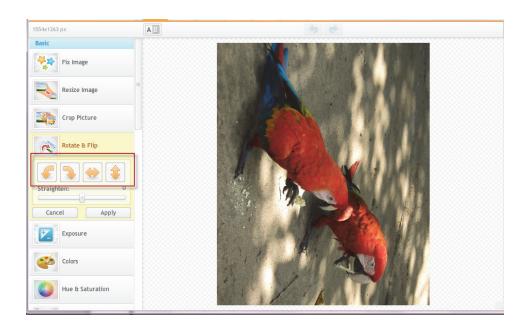




En la cuarta opción **Rotate & Flip** (Girar y voltear):

Las opciones de flechas **Izquierda** o **Derecha** te permiten rotar la foto en la dirección seleccionada. La opción **Mover** te permite cambiar la posición de tu foto de acuerdo con la opción seleccionada.

Observa la foto, ¿se ha seleccionado Izquierda o Derecha?

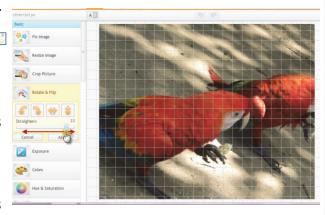




Si arrastras el controlador

Straighten (Enderezar),

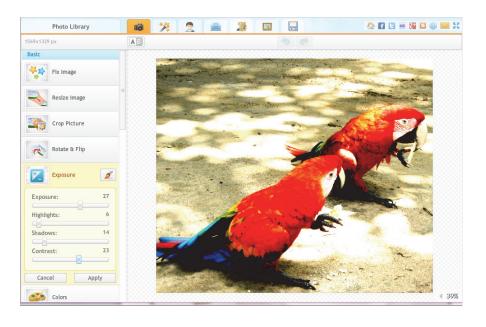
verás que aparecerá una
cuadrícula rectangular sobre la
foto. Con esta opción podrás
enderezar tu foto con la ayuda
de estas cuadrículas, de manera
que el proceso sea lo más
preciso posible.





Ahora seleccionaremos la opción **Exposure**(Exposición):

Esta opción te permite mejorar el grado de luminosidad y de sombras que presenta tu foto.

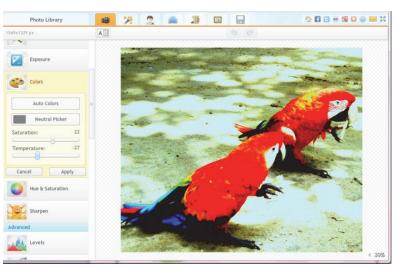






Prueba los controladores de **Exposure** (Exposición) y **Contrast** (Contraste). A continuación, describe las diferencias.

Ahora selecciona la opción **Colors (Colores)** del menú principal.



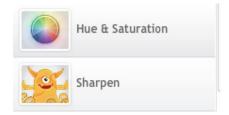


Prueba para qué sirven las opciones de **Saturatión (Saturación)** y **Temperature** (Temperatura). Explica brevemente.

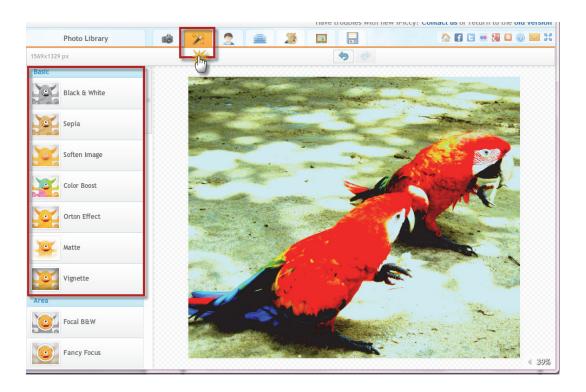




Prueba las otras opciones que te brinda Picnik. ¿Para qué sirve la opción de **Hue & Saturation** y **Sharpen.**

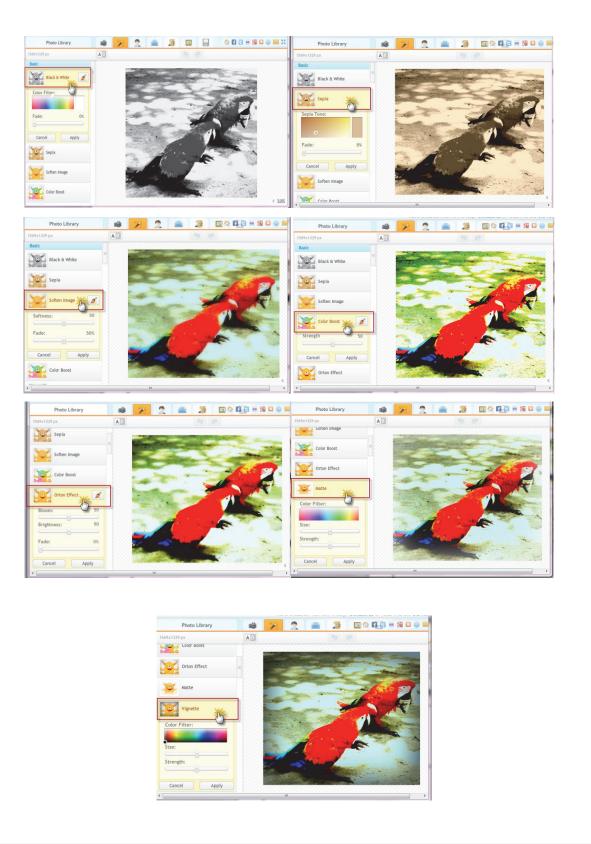


Ahora, vamos a elegir en el menú principal el icono de **Photo Effects** (Efectos de Fotos)





Al elegir esta opción, observas diferentes tipos de efectos que puedes agregar a tu foto, prueba alguno de ellos:





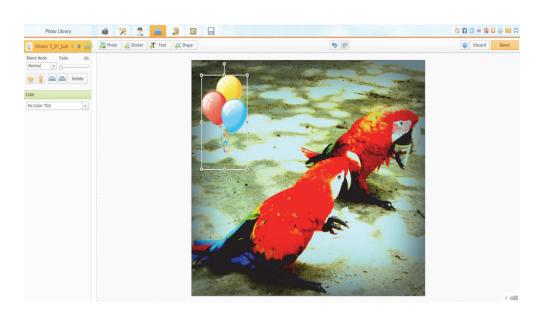
Para agregar textos y otras formas a tu imagen elige del menu principal la opción **Blender**, donde encontraras dos opciones importantes: **Sticker y Text**



Si eliges la opción Sticker, podras agregar a tu imagen simbolos predeterminados del programa

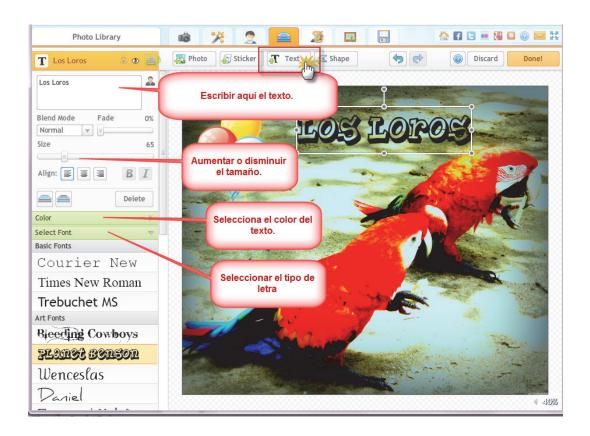
Para agregar un Sticker, lo unico que debes hacer, es hacer clic en el esticker, luego, puedes moverlo, aumentar o reducir su tamaño con ayuda de los controladores que aparece.







Para agregar texto, haz clic en la opción **Text** y elige el tipo de fuente que quieres agregar



Una vez que hayas acabado de hacer tus modificaciones y estés satisfecho con estas, haz clic en **Guardar**.



Luego, en la ventana que aparece elegir la opción Merge

Layers (Combinar capas)

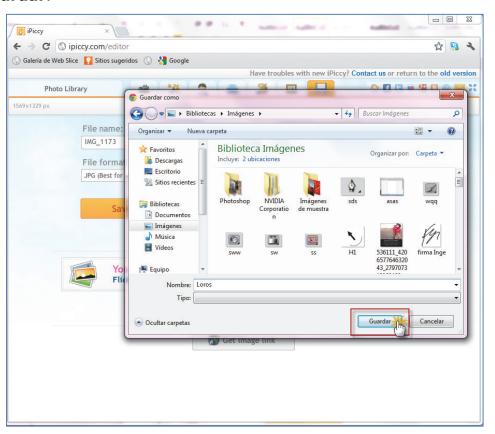






Si deseas guardar la foto tal cual estaba en tu unidad de disco, haz clic en **Save Photo (Guardar foto).**

Escoge la ubicación donde quieres que esté tu foto y haz clic en **Guardar**.





MIMPORTANTE 1

Ipiccy te brinda muchas otras opciones. Ahora que conoces la página y su entorno, investiga qué otros tipos de modificaciones puedes realizar a tus fotos.





¿Cuánto aprendí?



1. Relaciona los siguientes términos con las expresiones correspondientes:

DOWNLOAD

FORMATO PARA IMÁGENES SIN MUCHOS COLORES

HTML

EDITOR DE TEXTO

NOTEPAD

FORMATO PERFECTO PARA FOTOS

JPEG

PÁGINA WEB

WINZIP

DESCARGA UN ARCHIVO

GIF

COMPRESOR QUE PERMITE AGRUPAR ARCHIVOS

2.	Investiga	У	describe	las	características	de	cinco	formatos	de
im	agen (por	eje	emplo, JPE	G y	GIF).				



